

Informator turniejowy



Organizacja

SZTAB:

Kierownik Zamieszania: Rafał Niesłuchowski; **Pomoc kuchenna:** Dominik Wiciński

GRY KARCIAŃE:

Doom Trooper: Stefan Hatala (sędzia główny), Rafał Niesłuchowski (sędzia pomocniczy);

Magic: the Gathering: Artur Wysocki (sędzia główny), Piotrek Bystron (sędzia pomocniczy);

Shadowrun: Stefan Hatala (sędzia główny), Bartosz Labuda (sędzia pomocniczy)

GRY BITEWNE:

Chronopia: Andrzej Pałka (sędzia główny);

Warzone: Przemysław Baranowski (sędzia główny), Krzysztof Pietrzak (sędzia pomocniczy);

Warhammer Fantasy Battle: Piotrek Bystron (sędzia główny), Przemysław Baranowski i Rafał Niesłuchowski (sędziowie pomocniczy)

PREZENTACJE SYSTEMÓW RPG:

Cyberpunk 2020: Beata Skórkowska, Rafał Niesłuchowski; **Zew Cthulhu:** Krzysztof Pietrzak; **Dzikie Pola:** Dominik Wiciński; **Earthdawn:** Łukasz Moskał;

Ars Magica: Paweł Radecki; **Warhammer Fantasy Role Play:** Rafał Niesłuchowski

INFORMATOR:

Opracował i złożył: Paweł Radecki; **Ilustracje:** Jarosław Radecki

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA:

Zbigniewa Curyła — dyrektora MDK-u, załogi z wrocławskiego sklepu: „Centrum gier”, Jacka Dukaja oraz dla wszystkich sponsorów, którzy raczyli nas wesprzeć



Spis treści

PROGRAM I REGULAMIN 4

MIODÓW RÓŻNORAKICH ORAZ
SPOSOBU TWORZENIA OPISANIE 5

INTERVERSUM 7

PORADNIK
STAROSTY 6

WKŁADKA DLA ZIELONYCH
— ŚRODKOWE STRONY

Pozwólcie wpierw, że przywitamy Was, drodzy przybyli,

na II Świdnickim Turnieju Gier Karcianych i Bitewnych. Jakże zaplanowaliśmy atrakcje — to już wiecie; kiedy dokładnie mają się one odbyć — przewróćcie stronę dalej i spójrzcie na program.

Oczywiście, dla zwycięzców poszczególnych turniejów przewidzieliśmy nagrody. I to całkiem atrakcyjne. Wierzcie nam — warto o nie walczyć.

Zanim jednak łapczywie złapiecie za karty, tudzież za kości i calową miarę, przeczytajcie regulamin zamieszczony w tymże informatorze. Są po prostu pewne zasady, których nie wypada zlekceważyć. Inaczej zrodzi się chaos, w wyniku czego impreza weźmie w feb. O tym, jak trudno zdusić powstały już chaos, przekonali się niegdyś organizatorzy jednego z ogólnopolskich konwentów. Kto na nim był, wie, co się działo. W każdym razie nic miłego.

Cóż ponadto w informatorze? Na środkowych stronach przygotowaliśmy „wkładkę dla zielonych”. Dzięki niej żaden laik nie powinien mieć problemu ze zrozumieniem, o co chodzi w grach, którymi się zajmujemy.

W międzyczasie zaś małe co nieco dla fanów „Dzikich Pól” oraz fragment opowiadania „Interversum” Jacka Dukaja.

Jeśli chodzi o zasady turniejowe, to spisaliśmy je na osobnych kartkach. Zapewne wiszą na jednej z tablic.

Na koniec nie pozostaje nam nic innego, jak życzyć Wam miłej zabawy. Bawcie się dobrze!

Organizatorzy

PROGRAM

Dzień pierwszy:

Turniej gry „Doom Trooper”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Turniej gry „Chronopia”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Prezentacja systemu „Zew Cthulhu”, godz. 13⁰⁰, sala prezentacyjna

Prezentacja systemu „Cyberpunk 2020”, godz. 14⁰⁰, sala prezentacyjna

Dzień drugi:

Turniej gry „Magic: the Gathering”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Turniej gry „Warhammer Fantasy Battle”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Prezentacja systemu „Earthdawn”, godz. 13⁰⁰, sala prezentacyjna

Prezentacja systemu „Dzikie Pola”, godz. 14⁰⁰, sala prezentacyjna

Dzień trzeci:

Turniej gry „Shadowrun”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Turniej gry „Warzone”, godz. 11⁰⁰, korytarz I piętro

Prezentacja systemu „Ars Magica”, godz. 13⁰⁰, sala prezentacyjna

Prezentacja systemu „Warhammer Fantasy Role Play”, godz. 14⁰⁰, sala prezentacyjna

REGULAMIN

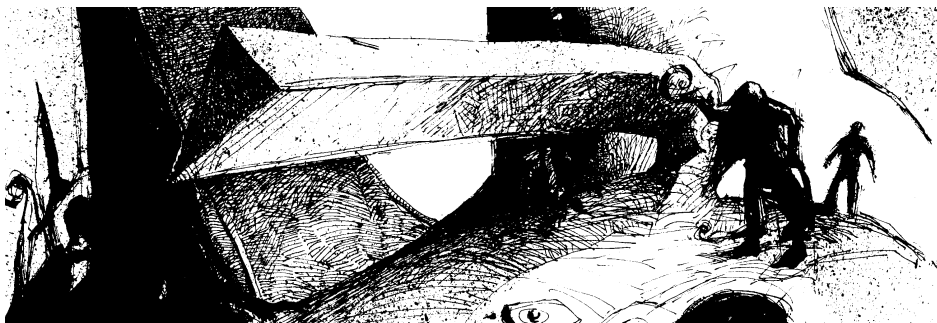
Na terenie przedszkola „Bartek” w Świdnicy zwanym dalej Obiektem w dniach 1-3.02.1999 r. odbywa się seria turniejów zwana dalej Imprezą.

W czasie trwania Imprezy obowiązuje następujący regulamin:

- ◆ Na terenie Obiektu zabronione jest palenie papierosów oraz posiadanie i spożywanie napojów alkoholowych.
- ◆ Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za rzeczy zgubione na terenie Obiektu.
- ◆ Za wszelkie szkody odpowiedzialność finansową ponoszą ich sprawcy.
- ◆ Osoby nie przestrzegające regulaminu zostaną usunięte z terenu Obiektu.
- ◆ O sprawach nieuwzględnionych w regulaminie decydują organizatorzy Imprezy.

MIODÓW RÓŻNORAKICH ORAZ SPOSOBU TWORZENIA OPISANIE

Wyrób miodu pitnego nie jest trudny. Patokę, czyli świeży miód płynny zalewa się ciepłą wodą w dużym garnku lub kotle a następnie doprowadza do wrzenia. Najprzedniejsze miody to półtoraki. Do ich wyrobu na jeden litr miodu (1,4 kg) dodaje się tylko pół litra wody. Dwójniak zawiera jeden litr miodu i jeden litr wody. W najpopularniejszych trójniakach do litra miodu dodaje się dwa litry wody. I w końcu najlżejszy miód — czwórniak, w którym to litr miodu fermentuje w 3 litrach wody. Przepisy na wyrób miodu w przyzwoitych szlacheckich domach spisywano w niewielkich zeszycikach zwanych „arkannikami”. Przekazywane były z pokolenia na pokolenie i często stanowiły ściśle strzeżoną tajemnicę. Najwspanialszy był miód kasztelański — półtorak. W dawnej Polsce do gotującej się beczki pan domu zwykł dodawać nieco szyszek chmielowych, dwa duże selery wraz z liśćmi (a to dla poprawy sił vitalnych) oraz wanilie. Po zakończeniu fermentacji zlewano miód do beczki gdzie dojrzewał przez lat 10. Miód ów początkowo jest bardzo słodki, ale w miarę starzenia się traci na słodyczy, a zyskuje na aromacie. Klasztory w dawnej Rzeczypospolitej również słynęły z wyrobu przednich miodów. Tak więc znany był miód kapucyński — dwójniak, do którego dodawano imbir i chmiel. Do wyrobu bernardyńskiego trójniaka potrzebne już było znacznie więcej przypraw. Obok chmielu do gotującej się brzezki wrzucano korzeń fiołkowy, wpuszczano dwie krople prawdziwego olejku różanego i wreszcie dodawano dobrą garść suszonych płatków róży. Miód ten już w rok po zakończeniu fermentacji nadawał się do spożycia. Ale warto go przetrzymać przez kilka lat, bo wtedy staje się wytrawniejszy i zasługuje na szlachetne miano dębniaka. Wśród rycerstwa, ale pewnie nie tylko, najlepszą sławą cieszył się miód obozowy — czwórniak. Być może dlatego, że pić było można go od razu po fermentowaniu. Napój to ponoć zdrowy, smaczny i tani. Koneserzy zalecają pozostawić go w spokoju przynajmniej przez 3 lata. Odpłaci wyjątkowym smakiem. Arcyszlachetny miód kownieński wyrabiano z patoki akacjowej zbieranej przez pszczoły w lipcu. Miał barwę złotego dukata, bardzo przyjemną woń i smak. Lipiec, bo tak go nazywano, uchodził za rarytas. Wybredni cudzoziemcy porównywali go do najprzedniejszych win hiszpańskich. Butelki starego lipca były ozdobą magnackich, a nawet królewskich piwnic, wyjmowano je tylko na nadzwyczajne okazje. Do specjalnych trunków, ulubionych przez damy, zaliczano wiśniaki, maliniaki



i dereniaki. Brzeczkę lub gotowy miód łączono z owocami lub sokiem malin, wiśni czy derenia. Stosunek miodu do owoców miał się jak jeden do jednego. Na przykład na 20 garnców miodu dodawano 20 garnców owoców. Uzyskany w ten sposób napój był delikatny i słabszy, ale kosztowny i dlatego też używany tylko w najlepszych kuchniach.

PORADNIK STAROSTY

Panom Graczom wstęp wzbroniony, pod gardłem...

Po pierwsze, musisz od razu wyjaśnić PG parę rzeczy:

1. Przedstaw im realia świata XVII wieku, co by nie byli zaskoczeni światem, co tylko pludrakom zamorskim być może.

2. Wytwórz sobie autorytet – wszystko co mówią, mówią w świecie gry, poza kwestiami poprzedzonymi „poza gra” lub coś similiarum. U mnie gracz powiedział czerpiąc ze współczesności „f..ck” a potem musiał się tłumaczyć z wyjazdu do angielczyków kraju.

3. Za nic nie dawaj im cyferek do rąk. Oczywiście, daj im karty postaci, ale wszystkie cechy i biegłości spisz na kartce osobnej, dla graczy niedostępnej.

4. Aby grę fascynującą i porywającą uczynić, zasady, gdy nie pamiętasz, pomijaj i zapominaj, a dzięki własnemu umysłowi skutki wymyśl. Nie ma po co księgi „Dzikich Pól” wertować, patrząc jednocześnie, jak gracze ziewają nudząc się bezzczynnością.

5. Plan całej przygody (dyariusza) na osobnej paginie trzymaj. Cechy i biegłości postaci niezależnych wypisane zawsze miej, a współczynniki ich broni tuż obok rozpisane. Z własnych eksperyencyj wiem, że takie przygotowanie grę szybko i wartką czyni.

6. Jak to kreatorzy „Dzikich Pól” zalecają, kości graczom nie dawaj. Moją osobistą propozycją jest używanie systemu „storytelling”, jak go angielczycy nazywają, znaczy się kości do testowania biegłości tudzież cech nie używać. Ja ossis tylko przy eksperymentach używam.

7. Logicznie fakty przedstawiaj, a nie według swego widzimisię. Nielogicznym jest, że cała szlachta okoliczna do karczmy akurat się przeniesie, bo tam gracze insultry robią.

8. Pamiętaj, że walka nie jest najdynamiczniejszą częścią gry. W czasie eksperymentu zasad się używa, a to już akcję spowalnia. Jeśli chcesz życie tchnąć w zasypiających graczy – urządź pościg, pożar, wpadnięcie gracza do pułapki na niedźwiedzie. Graczy to o wiele bardziej niż kolejna walka zaintryguje.

9. Zawsze w pamięci trzymaj wieść, że starającemu się graczowi powinno się mimo feralnego rzutu poszczęścić, w końcu skoro oni rzutu nie widzą, możesz co chcesz robić. Jeśli coś ważnego mają przegapić, lepiej zafałszować wynik testu i pchnąć przygodę dalej.

10. Dziesiąte i na razie ostatnie – pamiętaj, że Starosta ma zawsze rację, jeśli choć raz pozwolisz graczom nad sobą zapanować, możesz się ze swoim autorytetem pożegnać, a w ten sposób i starostowanie prawie niemożliwe stać się może.

SaszaK

Oba powyższe teksty zostały ściągnięte z Internetu (<http://rpg.valhalla.com.pl/pola/>).

Wskłótki dla zielonych

„DOOM TROOPER” JAKO PRZYKŁAD GRY KARCIANEJ

Generalnie, gry karciane dla kolekcjonerów polegają na zbieraniu specyficznych, kolorowych kart oraz ułożeniu z nich talii tak, aby zapewniła zwycięstwo w walce z przeciwnikami. Każda gra posiada swoje własne zasady, spisane w kilkudziesięciostronicowej książeczce dołączanej do każdej talii. Wzorów kart jest mnóstwo, co sprawia, że każda rozgrywka jest niepowtarzalna.

Zabawa jest potrójna:

- po pierwsze — kolekcjonowanie bogato ilustrowanych, fantastycznych kart (kto zbierał kiedyś obrazy samochodów czy piłkarzy, ten wie, jaka to frajda);
- po drugie — emocje związane z projektowaniem własnych talii (tak, aby była ona niezwykła);
- po trzecie — udział w turniejach i gra z przyjaciółmi.

„Doom Trooper” to jedna z omówionych wyżej gier karcianych. W grze tej karty podzielone są na: wojowników, wspierające ich ekwipy i czary. Akcja dzieje się w odległej przyszłości, a wojownicy należą do jednej z siedmiu organizacji: Bauhausu, Capitolu, Cybertronicu, Imperialu, Mishimy, Bractwa bądź Legionu Ciemności. Przynależność ma dość duże znaczenie, gdyż np. wojownik Bractwa może atakować tylko wojownika z Legionu Ciemności; jedynie członek Legionu Ciemności może atakować każdego wojownika.

Na początku Tury (etapu działań zawodnika) gracz dobiera ze swojej talii siedem kart na rękę. Następnie ma trzy „akcje”, które może wykorzystać do:

- zamiany na punkty akcji potrzebne do wystawienia wojowników;
- wystawienia wojowników na stół, ich wyekwipowania, rzucania zaklęć lub budowania umocnień;
- ataku wojownika przeciwnika, o ile jest to ostatnia akcja.

Za każdego pokonanego wojownika przeciwnika otrzymuje się punkty zwycięstwa. A zgromadzenie określonej puli punktów zwycięstwa jest równoznaczne ze zwycięstwem i celem gry.

Dominik Wiciński

CZYM WŁAŚCIWIE SĄ GRY FABULARNE?

Gry. Wiele osób, słysząc to słowo, wyobraża sobie pewien rodzaj rozrywki: bądź to dobrze utrwalony w tradycji, bądź też wykorzystujący powszechną współcześnie fascynację techniką. Stąd najczęściej spotykanymi skojarzeniami będą chyba: warcaby, szachy, „chińczyk”, bilard, „piłkarzyki”, wszelkiego rodzaju gry karciane oraz komputerowe. Mało kto jednak słyszał o *role-playing games*. Nieprzypadkowo posługuję się wpięram terminem oryginalnym, gdyż polski odpowiednik – gry fabularne – choć już popularnie stosowany, ma się nijak do sensu tego typu rozrywki, jakim jest odgrywanie ról. Ponieważ ogólna definicja i tak mało mówi, przejdźmy do konkretów.

Gry fabularne wymagają minimum dwóch osób, z których jedna, nie utożsamiona z graczem, jest tzw. Mistrzem Gry. Co prawda teoretycznie nie ma żadnego limitu maksymalnej liczby graczy, ale w praktyce wynosi ona zazwyczaj od czterech do sześciu osób. Prócz tego potrzebne są także następujące rekwizyty: kartki papieru, przybory do pisania, wielościenne kości oraz specjalny podręcznik zawierający zasady.

Sama rozgrywka trwa kilka godzin i odbywa się z reguły przy stole. Aby uzmysłować sobie, na czym ona polega, posłużę się pewnym przykładem. Otóż dawno temu, w średniowieczu żyli gawędzarze, którzy grupie zgromadzonych słuchaczy snuli poruszające do głębi opowieści. I w oparciu o podobną zasadę funkcjonują gry fabularne, tyle że narratorem jest tu Mistrz Gry. Tymczasem gracze, wcielając się w role wcześniej stworzonych przez siebie postaci, nie tylko słuchają, ale i aktywnie uczestniczą we wspólnie tworzonej opowieści. Rozgrywka sprowadza się więc do jednej, długiej rozmowy, w której



Mistrz Gry przedstawia i koryguje co krok zmieniające się położenie postaci, zaś gracze opisują, co ich bohaterowie mówią i robią. Mistrz Gry kontroluje również inne postaci, z którymi nie utożsamia się żaden z graczy.

Przed bohaterami zostaje postawione jakieś zadanie czy też problem, którego jak najlepsze rozwiązanie stanowi główny cel gry. Tak jest najczęściej, choć nie zawsze. Rzadko – ale zdarza się to również – gracze skupiają się bardziej na dążeniu do idealnego wczucia się w swą rolę, odsuwając na plan dalszy rozwiązanie nurtującego ich problemu. Jak by jednak nie było, do osiągnięcia jednego i drugiego celu prowadzą liczne drogi, bowiem działania graczy w tym fikcyjnym świecie nie są prawie że niczym skrepowane. Ograniczenia objawiają się jedynie w naturalnych możliwościach oraz sposobie myślenia ich postaci.

Słowniczek

Niemalże każda gra posiada właściwy tylko jej zestaw specyficznych terminów. Gry fabularne nie stanowią wyjątku od tej reguły. Poniżej podaję kilka podstawowych pojęć:

drużyna – grupa postaci, w które wcielają się gracze;

karta postaci – kartka papieru wypełniona współczynnikami i opisem danej postaci;

kreowanie postaci – tworzenie przez gracza fikcyjnej postaci, w którą będzie miał zamiar się wcielić; przebiega ono przed właściwą rozgrywką;

LARP – (z ang.: *live action role play*) uproszczona gra fabularna „na żywo”;

przygoda – inna nazwa na scenariusz, często podkreślająca jego awanturniczy charakter;

punkty doświadczenia – swego rodzaju nagroda za osiągnięcie celu gry;

RPG – skrót od *role-playing games* określający gry fabularne (nie mówi się więc: gry RPG, jak już to gry role-playing);

sesja – pojedyncza rozgrywka;

system – podręcznik zawierający zbiór zasad do konkretnej gry fabularnej;

współczynniki – zestaw cech wraz z przyporządkowanymi doń liczbami określający możliwości postaci.

Mistrz Gry, będąc także sędzią, przyjmuje na siebie pełną odpowiedzialność za wewnętrzną logikę i spójność świata przedstawionego. Wykorzystuje do tego zasady prawdopodobieństwa zawarte w podręczniku oraz kości odzwierciedlające czynnik losowy. Z kolei fabułę, w której zawiera się problem, opiera na wcześniej przez siebie przygotowanym bądź już gotowym tzw. scenariuszu. Tak jak scenariusz decyduje o temacie danej sesji, tak od samych zdolności narracyjnych Mistrza Gry zależy jej nastrój oraz sposób, w jaki będą opisane poszczególne wydarzenia. Mimo wszystko pamiętać należy, że scenariusz przewiduje zaledwie przypuszczalny bieg akcji. W jaki sposób się ona naprawdę potoczy, to zależy w głównej mierze od graczy.

Każda fikcyjna rzeczywistość, którą może zaprezentować Mistrz Gry, rządzi się własnymi zasadami, dlatego też wymaga zazwyczaj odrębnego podręcznika do gry. W większości przypadków przedstawiony w nim świat jest jednym z tych, które obecne są w literaturze. I tak dla przykładu: „Dzikie Pola” pozwalają nam zagrać w realiach Sienkiewiczowskiej „Trylogii”, „Śródziemie” w rzeczywistości opartej na motywach „Władcy pierścieni” Tolkiena, a „Cyberpunk” w mrocznej przyszłości znanej chociażby z twórczości Williama Gibsona. W języku polskim wydano do tej pory kilkanaście podręczników. Większość to tłumaczenia, ale są też produkty rdzennie polskie jak: „Kryształy Czasu”, „Oko Yrrheda” autorstwa samego Andrzeja Sapkowskiego, czy wspomniane już „Dzikie Pola”. Na rynku istnieje także czasopismo p.t.: „Magia i Miecz” poświęcone grom fabularnym, gdzie znaleźć można liczne scenariusze oraz porady odnośnie prowadzenia gry.

Dodać jeszcze muszę, iż świadomie dokonałem powyżej jedynie zarysu definicji interesujących nas gier. W istocie zjawisko, jakie niosą one ze sobą, jest bardziej skomplikowane i trudno je – podobnie jak np. literaturę – opisać w całości. Trzeba po prostu samemu zgłębić ten fenomen, smakując gry u wielu Mistrzów Gry, gdyż każdy z nich ma swoją własną definicję gier fabularnych, tak jak każdy pisarz własną definicję literatury.

GRY BITEWNE

Gry bitewne to zabawa polegająca na symulacji starć wrogich armii w realiach fantastycznych krain. Każdy z graczy tworzy swe oddziały z pojedynczych figurek i wystawia je na makiecie pola bitwy. Może to być zarówno zwykły stół, jak i specjalnie przygotowana, szczegółowa miniatura terenu, na którym toczy się bitwa z górami, drzewami, budynkami itd. Figurki mogą przedstawiać zarówno zwykłych żołnierzy, wielkich herosów, fantastyczne stwory, jak i maszyny bojowe. W trakcie rozgrywki gracze dowodzą swymi armiami, przemieszczając poszczególne oddziały i próbując zniszczyć wroga. Walka przebiega według skomplikowanych reguł opisanych w podręcznikach — każda figurka posiada odrębną charakterystykę, określającą jej możliwości wykorzystania w walce. Większość graczy w krótkim czasie staje się prawdziwymi kolekcjonerami figurek. Malują oni swoje modele, sami tworzą makiety terenu, piszą scenariusze bitew i starają się zebrać jak najwięcej rodzajów armii.

(mi)

KILKA SŁÓW O NAS

Zorganizowana impreza, jak i ta wkładka w głównej mierze jest efektem pracy członków klubu „Atlantis”, który stanowi sekcję Młodzieżowego Domu Kultury.

Ogólnie mówiąc, zajmujemy się grami fabularnymi, karcianymi i bitewnymi. Co tydzień zbieramy się na spotkaniach, na których nie tylko gramy, ale i prowadzimy interesujące rozmowy na tematy pokrewne. Ponieważ większość zainteresowanych tego typu rozrywką, to także miłośnicy szeroko rozumianej fantastyki, więc często organizujemy również wspólne wypadki do kina oraz wyjazdy na pokazy walk rycerskich i specjalne konwenty gromadzące z całej Polski takich zapaleńców jak my.

Klub nasz działa „na luzie”, to znaczy nie wymagamy żadnych regularnych składek pieniężnych ani obowiązkowej obecności.

Serdecznie zapraszamy wszystkich zainteresowanych grami, którymi się zajmujemy. Także i tych, którzy nie mają pojęcia, na czym one polegają, a chcieliby się coś o nich dowiedzieć.

Poniżej podajemy adresy kontaktowe: zwykły i internetowy, gdzie można zasięgnąć szczegółowych informacji odnośnie terminu spotkań oraz preferowanego przez nas rodzaju rozrywki.

Rafał Niesłuchowski

ul. Chrobrego 5/10

58-100 Świdnica

tel.: (0-74) 53-68-90

e-mail: pauluss@pulsar.net.pl

Rafał Niesłuchowski

Jacek Dukaj

INTERVERSUM

[fragment]

Prawo:

Maszyna logiczna, która byłaby zdolna ująć w swych kalkulacjach cały wszechświat w jego złożoności, musiałaby być odpowiednio większa i/lub bardziej złożona od tego wszechświata.

I. ERGOVERSUM

Kiedy zaczęła się Gra — nie pamiętał. Kiedy pierwszy raz przegrał, kiedy pierwszy raz wygrał — nie pamiętał, nie pamiętał, leżało to poza ostatnimi granicami zagospodarowanych ziem jego pamięci. Znał natomiast doskonale koordynaty początku swego świadomego uczestnictwa w Grze. Miał wówczas siedem lat i wygrał skomplikowane złamanie nogi.

Rodzice się rozwodzili; stan ten utrzymywał się był już od półtora roku: ani nie mogli się pogodzić, ani zdobyć na faktyczny rozwód. Rozwód stanowił fakt psychologiczny, pojawiał się podczas ich pojedynków w co trzecim zdaniu i za co drugą myślą, bezsennymi nocami Gracz widział go pochylającego się przez sufit mieszkania i sięgającego kościstymi rękoma po matkę, ojca i jego samego, uśmiechał się przeprasząco dusząc ich śpiących, miał twarz marmurowego Juliusza Cezara.

Brat matki, który był księdzem, zabierał czasami Gracza na dzień czy dwa, żeby rodzice mogli się potorturować w spokoju. W lecie wyjeżdżali razem na oazy, on i wuj. Pewnego lata Gracz doszedł do wniosku, że nie ma piekła. — To głupie — oznajmił wujowi — takie piekło. Nie ma świętego Mikołaja, nie ma piekła. — Wuj się zirytował; zaczął coś szybko tłumaczyć o braku nadziei i oddaleniu od Boga, ale zaraz się zreflektował, westchnął i tylko potargał dziecku włosy. — Kiedyś się przekonasz — mruknął. — Każdy twój czyn jest zapamiętywany, oceniany, ważony. Nawet ci, co twierdzą, że nie wierzą w Boga, boją się, gdy bilans przechyla się znacząco pod ciężarem złych uczynków. Czego się boją, jeśli żadnego piekła nie ma?

Że ich do więzienia wsadzą, pomyślał Gracz. Że się ludzie zemszczą. Ale potem w oazowej kuchni napluł swemu grupowemu rywalowi do zupy i zrozumiał, iż coś tu się kryje pod klockowatymi słowy. Nikt nie widział go pluącego, nikt niczego się nie domyślał, nawet sama ofiara dowcipu. A jednak Gracz przez cały dzień oczekiwał na jakiś rykoszet. Czy śnieżnoskrzydli aniołowie śledzą go krok w krok, notując w wielkich księgach każdy grzeszek? Czy to splunięcie przybliżyło go o dwie stacje do piekła? Wyobraźnia trzeszczała w szwach, tandetna operowość proponowanego przedstawienia nie dawała się pomieścić w umyśle Gracza, który już wtedy, gdy miał sześć, siedem lat, wyczulony był na wszelkie zakłócenia proporcji, pęknięcia symetrii, fałsz odbić. Aniołowie, piekło, sąd, nawet osobowy Bóg — ich dziedzina zawierała się z kolei w dziedzinie sztuki, luźnych imaginacji, telewizji, komiksu i bajki; świat realny różnił się od nich nawet ziarnistością obrazu, fakturą prawdy, nazbyt był chropowaty w dotyku.

Niepokój jednak pozostawał. Nazajutrz zbłądził się Gracz przed całą grupą, omal się topiąc w rzecznej płyčynie, pochwycony za tyłki przez jakieś zielsko — wrzeszczał, chlapał, szlochał przerażony, inne dzieci patrzyły. Opiekun wyciągnął go na brzeg, plującego wodą, zapłakanego. Gracz chciał za wszelką cenę uciec

im z oczu. Jeszcze wieczorem śmiali się i parodiowali jego wodną szamotaninę. Ostatnie, co miał pod powiekami zasypiając, to ten talerz gorącej zupy.

Wróciwszy do domu, do matki, ojca i ich rozvodu, postanowił czym prędzej wykorzystać zdobytą wiedzę. Zaraz jednak się spostrzegł, iż po prawdzie nie bardzo ma pojęcie, co konkretnie winien zrobić. Nie znał zasad tej Gry; że jakaś się toczy — przeczuwał (na tym poziomie się to odbywało, przeczuć; taka była ta wiedza), ale zasad nie znał. Był jednak dzieckiem, był dzieckiem ponad wszystko inne, i z definicji żył w świecie o nieznanych zasadach. Poruszał się tu już z niejaka wprawą, po oddawanych mu reakcjach wnioskując (najczęściej podświadomie) o naciśniętej regule — czy dotyczyła ona prawa, czy obyczaju (jego głównie), czy jakichkolwiek innych dziedzin życia. Więc wiele się nie zastanawiał. Gra nauczy go sama siebie.

Przez dwa tygodnie ani razu nie skłamał, nie sprzeciwił się wydawanym poleceniom, nie ociągał z ich wykonaniem, nie zaniedbywał obowiązków, sprzątał po sobie, kłaniał się sąsiadom, nawet przez jezdnię przechodził tylko na zielonym i kładł się spać o godzinie. Gra była jednak bardziej skomplikowana niż się spodziewał: piątkowego wieczoru pobili go pod szkołą czwartoklasiści.

Zmienił zatem taktykę. (Wszystko to było jeszcze tak prostackie; widział to teraz w retrospekcji). Zmienił jak mógł — to znaczy radykalnie. Nie było to lata wielkich subtelności.

Czwartoklasiści poddali mu ścieżkę. Brzdące bawiące się pod klatkami bloku pozostawały na dworze od powrotu z przedszkola do zapadnięcia ciemności, kiedy to matki wywoływały je po imieniu krzycząc z wysokich okien w chłodną ciszę osiedla. Czasami jednak jeszcze w nocy mogłeś napotkać jakiegoś zapomnianego malucha, jak dłubie patykiem w ziemi pod rachitycznym drzewem betonowego ogrodu albo huśta się bezmyślnie na krzywym trzepaku. Gracz ściągnął go z trzepaka, zawlókł za najbliższy samochód i skopał porządnie. Żeby nie krzyczał, wcisnął mu twarz w piach. Pozycja była więc niewygodna i dwa razy się przewrócił. Na klatce, na schodach, otrzepał spodnie i kurtkę. Oświetlenie było tam jednak nędzne (wciąż kradli żarówki) i przeoczył krew na adidasach. Przypomniat sobie o niej — a było to niczym trzask mentalnego flesza, przeświecenie ciemnego przedtem odtamka pamięci, tego, co widział, a nie zauważył — dopiero w środku nocy, przebudzony z zaraz zapomnianego snu. Buty! Buty! Dyszał w ciemności, spocone dłonie zgrabiły

okropnie wtem szorstką poszwę. Wślepiał się w mrok, coś złego działo się z perspektywą, gotów był dać sobie głowę uciąć, że ściany — na których geometrycznymi wycinkami płonęły światła latarni — co do jednej zbliżyły się do jego oczu na kilkanaście centymetrów, ale znowuż gdy wyciągał przed się drżącą rękę i patrzył na jej palce (patrzył jak drża) — wtedy wzrok mówił mu, iż odległość do tych palców wynosi co najmniej dwa metry. Absurdalna optyka strachu zdołała go na tyle zafascynować, że przez kilka minut nie myślał o adidasach; zaraz jednak wróciły, dosłownie ociekające krwią. Wstał. Cisza. Szedł boso, beton nie skrzypi, poprzedzały go huragany gorącego oddechu. Buty stały w przedpokoju. Zabrał je do łazienki. Światło zapalał tak długo, że omal zmartwiały mu palce: naciskał kontakt milimetr po milimetrze, ale dźwięku nie da się wytłumić poprzez roz-



ciągnięcie w czasie – trzasnęło na całe mieszkanie. Znowu stał w bezruchu kilka minut zanim otworzył drzwi. Klamka, zawiasy, klamka. Już go bolały mięśnie. Zamknął się i dopiero wtedy odetchnął. Woda byłaby za głośna – pluł więc na szmatkę i ścierał gwałtownie czarne smugi.

Następnego dnia złamał sobie nogę. Ktoś go potrącił na schodach w szkole. Gracz stoczył się do półpiętra i przewinął się przez balustradę (był tłok, jak zawsze na przerwach, gdy całe klasy pędzą na złamanie karku z sali do sali). Spadł, trzasnęło, zemdlął z bólu. Skomplikowane złamanie kości udowej. Kilkanaście tygodni w gipsie.

Ktoś musiał zostać przy nim w domu. Momentalnie wybuchła straszna awantura, kto. Kleli jak szewcy. Gracz drapał się pod gipsem i słuchał. Każde automatycznie przyjęło strategię męczennika i zrobiła się z tego tak potworna pyskowa, że ojciec aż zachrypnął. Nazajutrz okazało się, iż w tym zaciętrzewieniu, w złośliwym masochistycznym zacięciu – wzięli urlopy oboje. Tak zatem doszło do długich milczących debat rodziców nad monstrialnym gipsem Gracza. Wychodzili do kuchni i stamtąd słyszał czarną ciszę. Płynęła olejnymi rozlewiskami, uue, śliska ohyda nienawiści. Gracz leżał w łóżku, czytał zaległe lektury, radio grało mu do ucha aktualne przeboje, podobne do siebie jak hamburger do hamburgera, noga swędziała potwornie. Tak przez dzień, dwa, trzy. Czwartego nastąpiła zmiana. Jakby przeważało zmęczenie – pękła napięta dotąd między ojcem a matką struna. Nagle wielki luz: swoboda ruchów, spojrzeń, słów, min. Nie to, żeby się od razu do siebie uśmiechali, żeby wybuchali wtem bujną miłością – ale zniknęła gdzieś ta straszliwa cisza (przyczajona nawet za głośnymi wrzaskami), cisza, dziewiąty pasażer „Nostromo”, kleszcz napuchły purpurowo złą krwią. Gracz, oczywiście, nie pojmował tkwiących za tym wszystkim mechanizmów psychologicznych; nie był przecie dla niego ojciec mężczyzną, ani tym bardziej matka – kobietą. Próbował przeniknąć zasady Gry. Opornie mu to szło. A niewiele więcej miał do roboty, kiedy tak leżał unieruchomiony w skłębionej pościeli, zawsze albo spocony, albo drżący z urojonego chłodu. Zwłaszcza popołudniami, to była pora niepewności i zwątpień (wbrew pozorom bowiem w nocy Gra wydawała mu się omal zrozumiała) – popołudniami roztrząsał w myśli zaszłe wypadki, doszukując się w nich coraz bardziej skomplikowanych wzorów.

Odwiózł go wuj. – A co z niemowlętami? – zapytał go Gracz. – Jeśli człowiek umiera tuż po narodzinach. Co z nim? – Idzie do nieba – odparł wujek, z lekka zaskoczony. – Dlaczego? Jedyne dlatego, że nie miał jeszcze okazji nagrzeszyć? Gdyby Stalin umarł niemowlęciem, też poszedłby do nieba? – Ależ łamigłówni wymyślasz, nie masz co robić, czekaj, przyniosę ci książki...

Taak, Gra była bez wątpienia znacznie bardziej skomplikowana. Kiedyś odkrywał w ten sposób granice wulgarności w języku. (Jeszcze wcale nie tak dawno temu). Teraz wymacał w ciemności masywną bryłę Gry. Potem, po latach, zda sobie sprawę, jaki miał fart: kilkanaście miesięcy więcej i byłby już za stary.

W trzecim tygodniu gipsu wymyślił następny cel: pieniądze. Chciał mieć między innymi komputer – rodzicom zawsze brakowało, nawet nie bardzo miał śmiałość nalegać, wiedział, że by się tym ośmieszył, jeśli nie w ich, to we własnych oczach. Ale – pieniądze...! Gdy tylko pomyślał, od razu zaczął pożądać. (Sztucznie wyindukowane marzenie). Trzeba wykorzystać Grę; na tym jednak polega – na wykorzystywaniu. Może nie? Sposób nasunął mu się w pierwszym skojarzeniu: toto-lotek. Jeden zakład tygodniowo, to nie wyjdzie drogo; poprosi rodziców, będą mu posyłać. Po krótkim zastanowieniu uznał, że liczby nie mają znaczenia. Co zatem ma? Tu zaczynały się ciemne sztuczki Gry.

Do najoczywistszego rozwiązania podchodził z największą podejrzliwością. Jakże wielka musiałaby być ta przewaga sumy dobrych uczynków? Wszak tylu ludzi gra na loteriach... Nie, nie o to tu idzie. Zatem o co? Myślał o tym tak często, tak obsesyjnie, że drogi, jakimi docierał do swych wniosków, płały mu się w retrospekcjach, nakładały jedna na drugą, w końcu już nie wiedział, skąd wzięło się w nim dane przekonanie, pozostawała ślepa wiara, że to jedyna odpowiednia droga. A raczej nie wiara, nie, w istocie coś w jego przekonaniu dalece odmiennego: coś na kształt estetycznego przeczecucia, osobliwego zmysłu symetrii. Im bardziej swędziała go noga, tym głębiej zapadał w mroczne spirale krzywych skojarzeń. Jakoś sprzęgły się w nim obie masochistyczne przyjemności: darcie paznokciami skóry pod gipsem oraz licytacja w Grze.

Tylko pod pewnym kątem widziany obraz oddaje w pełni harmonię swej kompozycji. Gracz zważył szczęście i nieszczęście i rzucił kośćmi. Przestał walczyć z irytującym pieczeniem ogipsowanej skóry. Nie jadł tego, co mu najbardziej smakowało – choć rodzice starali się mu dogodzić jak nigdy i wyraźnie się dziwili; jadł i pił rzeczy jedynie co najmniej nieprzyjemne w smaku. Pilnował się, by nie oglądać telewizji, a już na pewno – filmów i programów, które pragnął być obejrzyć. Na co miał ochotę – tego sobie tym mocniej odmawiał. Gdy chciał skłamać, mówił prawdę; gdy chciał rzec prawdę – łgał. W każdej rozmowie stawiał się w jak najgorszym świetle. Był z natury skryty i chował przed światem wiele wstydliwych sekretów; teraz je ujawniał po kolei, od najostrzejszych poczynając.

Podstuchiwał rozmowę rodziców: zastanawiali się, czy nie zasięgnąć porady psychologa. Przyznał im się, że podstuchiwał. Powiedział, że nie potrzebuje psychologa. Nic mu nie jest. Ponieważ to też był sekret, i też groźny, i też bał się Gracz jego ujawnienia – opowiedział im o Grze. Opowiedział im o brzdącu spod trzepaka i o butach. Zaczynał już podejrzewać, że cena może się okazać nazbyt wysoka, ale w tym tygodniu trafił czwórkę. Wygrana nie była wielka – lecz stanowiła pierwszą oznakę zyskiwanej przewagi. Zresztą to już w coraz mniejszym stopniu szło o pieniądze i ten komputer. Jak Syzyf, któremu głaz się wymyka u szczytu – Gracz tego by nie zniósł. Nie mógł odpuścić.

Matka się sprzeciwiała dalszemu hazardowi: ani ona, ani ojciec nie będą już dla Gracza posyłać kuponów; to jest chore, gdy tylko noga się zrośnie, pójdzie do psychologa. Zaczął zatem wykorzystywać do tego celu kolegów z klasy, odwiedzających go weekendami z zeszytami do przepisania. Gra toczyła się nadal.

Odwiedził go także wuj. (Może zadzwonili po niego).

– Próbujesz się targować z Panem Bogiem?

Normalnie Gracz wybrałby łagodną spiralę nieszkodliwych odpowiedzi, ale ponieważ Grał, odparł zgodnie z niebezpieczną prawdą.

– Ja nie wiem, czy to Bóg. Nie wiem, czy istnieje.

– Nie wierzysz w Niego? – spytał ksiądz, który już nie mierzył mu włosów i nie uśmiechał się porozumiewawczo.

– W ogóle nie rozumiem. Co to znaczy. Albo wiem, albo nie wiem. Albo podejrzewam, przeczuwam, a nie jestem pewien. Wiem, że mnie noga swędzi. Wiem, że jest piątek. Nie wiem, czy wygram. Nie wiem, która godzina, ale dowiem się, jak zerknę na zegarek. Przypuszczam, że znowu będzie padać. Przeczuję, że jesteś na mnie zły. A w co wierzę? Ja nie rozumiem.

– Nie wierzysz, że mama i tata i ja chcemy dla ciebie jak najlepiej?

– To wiem.

– Nie wierzysz, że wyleczysz się z tego złamania?

– Na to mam nadzieję.

– Nie masz nadziei na istnienie Boga?

– Ty masz?

– Ja wierzę. Ja wiem.

– Wiesz?

– Nie mogę się oprzeć. – Wuj nacisnął z góry płasko ułożoną dłoń, jakby gniótł blok twardego powietrza.

– Przeświećta mnie. Nawet wąpiący czasami czują. Nigdy się nie wahasz w swojej niewierze?

– Ale to przecież nie jest tak, że ja wierzę w Jego nieistnienie...! Ja nie wiem.

– Ja też przez lata nie wiedziałem. Ale wierzyłem. Nawet teraz ta wiedza nie byłaby możliwa bez wiary.

– Nie rozumiem takiej wiedzy. Nie rozumiem takiej wiary.

– A musisz rozumieć?

– A jakże inaczej?

– Słyszałeś o Einsteinie?

– Jasne.

- Wiesz, kim on był?
 - Fizykiem. Genialnym.
 - Skąd wiesz, że genialnym?
 - Poodkrywał jakieś wielkie prawa.
 - Rozumiesz te prawa? Rozumiesz naturę tych odkryć? Więc skąd wiesz, że był genialny?
 - Wszyscy to wiedzą.
 - Wierzysz zatem, że mówią o nim prawdę. Wierzysz, że ja mówię prawdę?
 - Nie wiem. Ja...
 - Wierzysz, że mówię prawdę? Posłuchaj mnie: Bóg jest.
- Gracz wił się pod spojrzeniem wuja jak przypiekany.
- Możliwe – mruknął.

Wuj westchnął, odchylił się na krześle do tyłu, założył nogę na nogę. Nie patrzył już na Gracza, krążył spojrzeniem powyżej.

– Czasami przewlekłe choroby – zaczął – przeważnie ludzie starsi, gdy nazbyt długo żyją z bólem... Jest taki moment... Uzależniają się od niego. Coś pęka i przekroczony zostaje próg, przeskakują zwrotnice w mózgu. Ból zaczyna cię koić. Jest ciepły, otula cię, chroni od świata, od wszystkiego innego. Oddajesz mu się cały. Nawet ciało jest jakby zadowolone. Rodzi się lęk przed zmianą stanu, końcem bólu. Ból daje bezpieczeństwo, spokój, uwalnia cię od czasu. Stanowi jedyną kategorię, opisuje więc również przyjemność. Jeśli chcesz doświadczyć ułomnego substytutu tego przejścia, chwyć kiedyś gołymi palcami szklankę z wrzątkiem. Nie u dołu, ale z góry, tak, że gorąco podchodzić będzie stopniowo. Najpierw się sparzysz. Po dwóch-trzech sekundach przestaniesz odczuwać temperaturę, zostanie ból palców. Jeśli teraz nie odejmiesz dłoni i utrzymasz szklankę przez dalsze kilkanaście sekund – a wcale nie każdy to potrafi – poznasz pierwszy cień owej przyjemności.

- Mnie noga już prawie w ogóle nie boli – burknął Gracz.
- Nie miałem na myśli nogi – rzekł wujek.

Obsesja rosła. Już zgoła fizycznie czuł wychylenie się szal. Ostatnio pod choinkę dostał zegarek, bardzo elegancki, z siedmioma wskazówkami na trzech tarczach, koledzy zazdrościli. Któregoś ranka rzucił go na podłogę i zmiażdżył gipsem na zupełną miazgę. Gracz to czuł, czuł wyraźnie: wytwarzał ciśnienie; a raczej zasysał. Jakby stał przy otwartym na oścież oknie a orzeźwiający wiatr wiał mu prosto w płuca spod samego zachodzącego słońca. Lekkość, wielkie upojenie, ciało karmi się pejzażem. Przestał się odzywać. Przestał czytać. Już nawet nie pamiętał o komputerze i nie bardzo czekał losowań.

Wtedy nastąpiło owo przejście, o którym opowiadał był wujek. Zatracił wobec tego ostrość w rozróżnieniu szczęścia i nieszczęścia i zachwiał się na osi. W którą stronę wiatr wieje? To, co odpychało, przyciągało; to, co przyciągało, odpychało. Rankiem zajażdżał się ulubionymi surowymi marchewkami, by wieczorem pościć w jadle i słowach. Noc zastawała go w połowie transformacji, ni to dziecko, ni wampir. Zastygał, niczym na zbyt wcześnie wykonanej fotografii: w drodze do pozy. Nawet sny miewał jakieś takie niedośnione, roztopiona plastelina nadziei i lęków. I co to właściwie mu się śniło... Zasypiał jakby mdłał: głowa ciężka od krwi, upadek w gorąc, kończyny bezwładne. Łuuuum. I długa ciemność. Rankiem mówił mu, że krzyczy przez sen. Któregoś razu matka aż się rozplakała. – O co ci chodzi, co ty robisz, co znowu sobie ubzdurałeś, chcesz ten komputer, dobrze, załatwimy jakoś, no odezwiij się, co z tobą, proszę cię. – Ale znowu nie był pewien, czy cieszą go te łzy, czy też sprawiają mu przykrość. W którą stronę wyciągnąć rękę. Po co. Ku czemu. Przez co. Natłok sprzecznych interpretacji.

Dwa dni po zdjęciu gipsu trafił szóstkę. Nazajutrz zapadł na ciężkie zapalenie opon mózgowych. Ze śpiączki wyszedł po trzech miesiącach.

Jacek Dukaj

